



WARNING: PLEASE CAREFULLY READ THE PRECAUTIONS BOOKLET INCLUDED WITH THIS PRODUCT BEFORE USING YOUR NINTENDO® HARDWARE SYSTEM, GAME PAK OR ACCESSORY. THIS BOOKLET CONTAINS IMPORTANT SAFETY INFORMATION.

## IMPORTANT SAFETY INFORMATION - READ THE FOLLOWING WARNINGS BEFORE YOU OR YOUR CHILD PLAY VIDEO GAMES



Some people (about 1 in 4000) may have seizures or blackouts triggered by light flashes, such as while watching TV or playing video games, even if they have never had a seizure before.

Anyone who has had a seizure, loss of awareness, or other symptom linked to an epileptic condition should consult a doctor before playing a video game.

Parents should watch when their children play video games. Stop playing and consult a doctor if you or your child have any of the following symptoms:

Convulsions
Altered vision

Eye or muscle twitching Involuntary movements Loss of awareness Disorientation

To reduce the likelihood of a seizure when playing video games:

- 1. Sit or stand as far from the screen as possible.
- 2. Play video games on the smallest available television screen.
- 3. Do not play if you are tired or need sleep.
- 4. Play in a well-lit room.
- 5. Take a 10 to 15 minute break every hour.

## **WARNING - Repetitive Motion Injuries**

Playing video games can make your muscles, joints or skin hurt after a few hours. Follow these instructions to avoid problems such as Tendonitis, Carpal Tunnel Syndrome or skin irritation:

- Take a 10 to 15 minute break every hour, even if you don't think you need it.
- If your hands, wrists or arms become tired or sore while playing, stop and rest them for several hours before playing again.
- If you continue to have sore hands, wrists or arms during or after play, stop playing and see a doctor.

## **WARNING - Battery Leakage**

Leakage of battery acid can cause personal injury as well as damage to your Game Boy. If battery leakage occurs, thoroughly wash the affected skin and clothes. Keep battery acid away from your eyes and mouth. Leaking batteries may make popping sounds.

To avoid battery leakage:

- Do not mix used and new batteries (replace all batteries at the same time).
- Do not mix alkaline and carbon zinc batteries.
- Do not mix different brands of batteries.
- · Do not use nickel cadmium batteries.
- Do not leave used batteries in the Game Boy. When the batteries are losing their charge, the power light may become dim, the game sounds may become weak, or the display screen may be blank. When this happens, promptly replace all used batteries with new batteries.
- Do not leave batteries in the Game Boy or accessory for long periods of non-use.
- Do not leave the power switch on after the batteries have lost their charge. When you finish using the Game Boy, always slide the power switch OFF.
- Do not recharge the batteries.
- Do not put the batteries in backwards. Make sure that the positive (+) and negative (-) ends are facing in the
  correct directions. Insert the negative end first. When removing batteries, remove the positive end first.
- Do not dispose of batteries in a fire.





THIS PRODUCT HAS BEEN RATED BY THE ENTERTAINMENT SOFTWARE RATING BOARD. FOR INFORMATION ABOUT THE ESRB RATING, OR TO COMMENT ABOUT THE APPROPRIATENESS OF THE RATING, PLEASE CONTACT THE ESRB AT 1-800-771-3772, OR VISIT WWW.ESRB.ORG.

THIS OFFICIAL SEAL IS YOUR ASSURANCE THAT NINTENDO HAS APPROVED THE QUALITY OF THIS PRODUCT. ALWAYS LOOK FOR THIS SEAL WHEN BUYING GAMES AND ACCESSORIES TO ENSURE COMPLETE COMPATIBILITY. LICENSED BY SALE FOR USE ONLY WITH OTHER AUTHORIZED PRODUCTS BEARING THE OFFICIAL NINTENDO SEAL OF QUALITY.

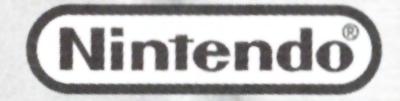


THIS GAME PAK INCLUDES A MULTI-PLAYER MODE WHICH REQUIRES A GAME BOY® ADVANCE GAME LINK® CABLE.



THIS GAME IS COMPATIBLE WITH THE NINTENDO GAMECUBE VIDEO GAME SYSTEM.

LICENSED BY



NINTENDO, GAME BOY, GAME BOY ADVANCE AND THE OFFICIAL SEAL ARE TRADEMARKS OF NINTENDO. © 2001 NINTENDO. ALL RIGHTS RESERVED.

THIS GAME PAK WILL WORK ONLY WITH THE GAME BOY® ADVANCE VIDEO GAME SYSTEM.





STARTING THE GAME	4
COMPLETE GAME CONTROLS	5
INTRODUCTION	8
SETTING UP THE GAME	9
STARTING A GAME (PLAY NOW)	10
ON THE FIELD	15
SEASON MODE	21
FRONT OFFICE	
2 PLAYER LINK MODE	26
CONNECTING TO YOUR NINTENDO GAMECUBE"	26
LIMITED 90-DAY WARRANTY	27

La version française commence à la page 30.

## STARTING THE GAME



- 1. Turn OFF the power switch on your Nintendo® Game Boy® Advance. Never insert or remove a Game Pak when the power is ON.
- 2. Insert the Madden NFL™ 2004 Game Pak into the slot on the Game Boy® Advance. To lock the Game Pak in place, press firmly.
- 3. Turn ON the power switch. The Nintendo Logo and legal screens appear.
- 4. Press the A Button to advance to the Title screen.
- 5. When the Title screen appears, press START to advance to the Main menu. (>> p. 9.)

## COMPLETE GAME CONTROLS



#### MENU OPTIONS

ACTION	CONTROL	
Highlight option	Control Pad ♀	
Select option	A Button	
Previous screen	<b>B</b> Button	

#### KICKING/PUNTING GAME

ACTION	CONTROL	
Snap the ball	A Button	
Aim kick (after the ball is snapped)	+Control Pad ⇔	
Kick the ball	A Button	
Fair catch (Receiving punts)	SELECT	

#### OFFENSE (BEFORE THE SNAP)

CONTROL	
+Control Pad ⇔	
B Button and then A Button, B Button, or R Button	
L Button	
A Button	
SELECT	

RUNNING	CONTROL
Run	+Control Pad
Hurdle	R Button
Dive	L Button
Spin	<b>B</b> Button
Speed burst	A Button
Dive/QB slide (QB only)	L Button
Lateral the ball	SELECT
PASSING	
ACTION	CONTROL
QB scramble	+Control Pad
Call up passing symbols	A Button
Pass to receiver	A Button, B Button, L Button, or R Button
Throw the ball away	SELECT
RECEIVING	
ACTION	CONTROL
Select receiver closest to the ball	A Button
Jump/Catch pass	R Button

**L** Button

Dive

#### DEFENSE (BEFORE THE SNAP)

**Dive** 

DEI EIGE (BEI BICE II	ie ditai ,	MADD
ACTION	CONTROL	\$2004
Reposition player	+Control Pad	
Select player	L Button or A Button	
Show blitz	R Button	
Call an audible	<b>B</b> Button	
Select an audible	A Button, B Button, or R Button	
Cancel an audible	L Button	
DEFENSE (AFTER THE	SNAP)	CALALISA
ACTION	CONTROL	
Select defender closest to the ball	A Button	
Speed burst/Power tackle	<b>B</b> Button	
Run	+Control Pad	
Jump/Raise hands	R Button	

**L** Button

## INTRODUCTION

In its 14th season, *Madden NFL 2004* is the most complete, authentic sports video game ever and is the ultimate judge for sports gamers. Bringing the excitement to the Game Boy® Advance, no other football video game offers you more in-depth and authentic gameplay. Get in the game with *Madden NFL 2004*.

#### KEY FEATURES

- Connectivity Feature—Use the Nintendo GameCube<sup>™</sup>-Game Boy<sup>®</sup> Advance cable to connect Madden NFL 2004 for Game Boy Advance to Madden NFL 2004 for Nintendo GameCube<sup>™</sup> and unlock Madden Cards.
- It's Your Game, It's Your Team—Authentic game types include Playoffs, Regular Season, and Exhibition games—all tracked with updated game stats.
- Create-A-Player—Build your own NFL player through a series of events at the Scouting Combine.
- ❖ The Real NFL™—New team logos and player rosters for the 2003-2004 season.
- A Jam-Packed Playbook—Call all the shots with over 150 authentic offensive and defensive plays.

For more info about this and other titles, check out EA SPORTS™ on the web at www.easports.com.

## SETTING UP THE GAME

SPORTS SPORTS MADDEN © 2004

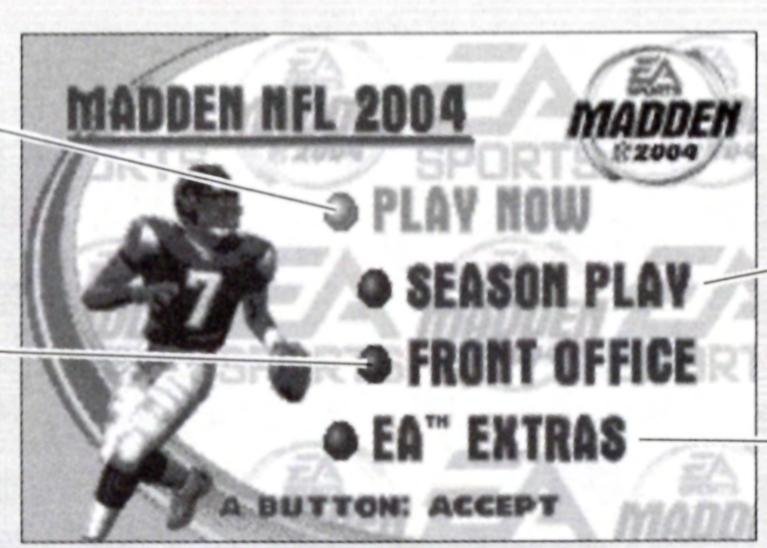
It's game time. Strap on the helmet and get ready for some hard-hitting action on the gridiron. The fun begins at the Main menu.

#### MAIN MENU

Pick your favorite game mode from the Main menu.

Start an exhibition game between two of your favorite teams (>> Starting a Game (Play Now) on p. 10)

Make key team decision from the Front Office (>> Front Office on p. 23)



Make a run for the championship with a full NFL season (➤ Season on p. 21)

View key team and player records

Press the A Button to select any options from the Main menu

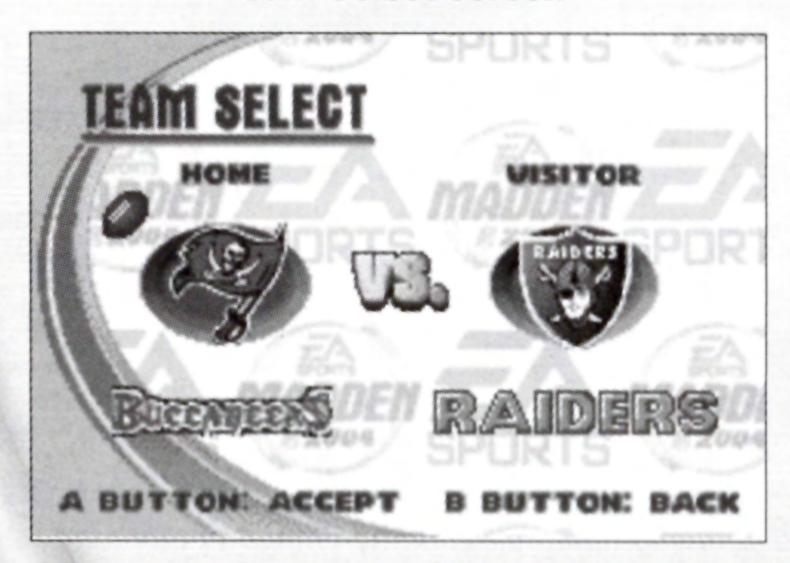
**NOTE:** To access the *Madden NFL 2004* Record Book, select EA EXTRAS from the Main menu and then highlight RECORDS and press the **A** Button. From here, you can view league-leader stats on both sides of the ball.

## STARTING A GAME (PLAY NOW)

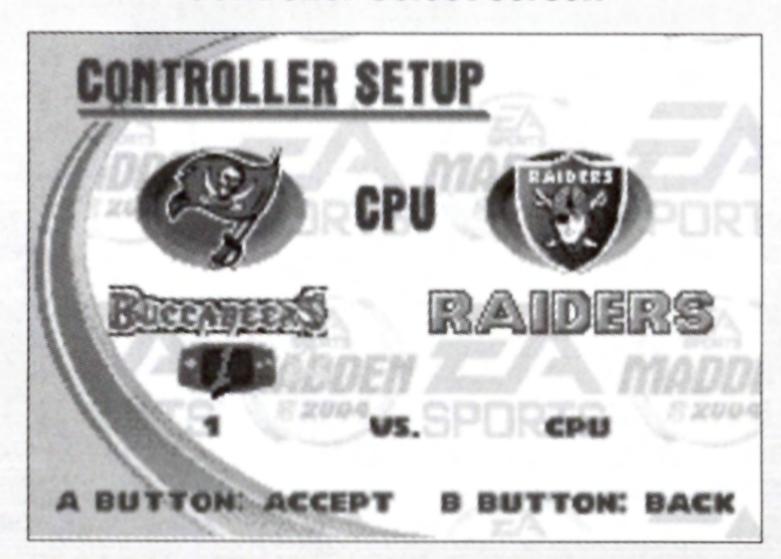
A Play Now game gets you on the field quickly.

- To begin a PLAY NOW game: Highlight PLAY NOW from the Main menu and press the A Button. The Solo Play or LINK PLAY options appear.
- Highlight SOLO PLAY (>> p. 26 for more information on Link Play) and press the A Button. The Team Select screen appears.

#### **Team Select screen**



#### **Controller Select screen**



❖ To select a team for the upcoming game, press the Control Pad ♀ from the Team Select menu and highlight a team logo. Press the Control Pad ⇔ to toggle Home and Visitor. Press the A Button or START to advance to the Game Rules screen.

❖ To change a game rule, highlight a game rule by pressing the Control Pad ♀. Press the Control Pad ⇔ to change the rule. Once the rules are set, press the A Button or START to advance to the Controller Setup screen. For more information, ➤ Game Rules on p. 14.



❖ To control a team, press the Control Pad ⇔ in the Controller Setup screen and a Game Boy® Advance controller icon appears under the logo of the team of your choice. Press the A Button or START to advance to the Team Matchup screen. Press the A Button or START again to advance to the Pre-Game Show.

#### PRE-GAME SHOW MENU

Make your last-minute adjustments from the Pre-Game Show menu. When you're ready, send your captains out to mid-field for the coin toss.

NOTE: Default settings in this manual appear in bold type.

START GAME

To begin the game, highlight START GAME and press the **A** Button or **START** to reach the field. For more information,  $\gg$  *On the Field* on p. 15.

**GAME PLAY OPTIONS** 

Adjust your Pre-Game options:

**Set Audibles:** Select the audibles available to your offense and defense during a game.

❖ To set an audible, highlight OFFENSE or DEFENSE and press the A Button. The SET AUDIBLE screen appears. Select the desired audible button that you wish to set and press the A Button again. Select a Formation, Set, and Play to select the new audible. On the Formation, Set, and Play screens you can cancel the audible by pressing the L Button. **Set Skill Level:** Set the skill level to **PRO** if you're a rookie or ALL MADDEN if you're ready for a bigger challenge.

**Set Penalty Levels:** Select the frequency at which penalties are called. When the sliders are high, penalties are called more often during a game.

**Set Offense Control:** Set the offense control to **AUTOMATIC PLAYER CONTROL** or MANUAL PLAYER CONTROL. When set to Manual player control, you can select the player that you want to control on offense before the ball is snapped. Defensive control is not affected.

**NOTE:** Set Offense Control is only available when you control the home team.

Set Music: Turn game and menu music ON/OFF.

Set Contrast: Adjust the contrast level of the screen from 1 to 10.

**Pass Catch Mode:** When set to MANUAL, you take control of the receiver while the ball is still in the air. When set to **AUTO**, the CPU runs the route for the receiver but you can take control after a pass completion.

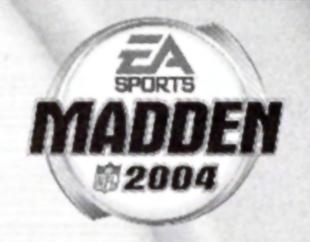
Passing Mode: In SINGLE RECEIVER MODE, only one receiver is available to catch a pass. In FOUR RECEIVER MODE up to four receivers are available.

Quick Pass Mode: When set to ON, the passing icons automatically appear beneath your receivers. When set to OFF, you must press the A Button to call up the icons.

Injury Mode: Set Injuries ON/OFF (Season mode only).

#### SUBSTITUTIONS

Rearrange your starting lineups and depth charts for both offensive and defensive play set formations.



#### TO MAKE A SUBSTITUTION:

- 1. Select Offense, Defense, GLOBAL OFFENSE, or GLOBAL DEFENSE and press the A Button. Select a formation and press the A Button again.
- 2. Select a position that you want to sub and press the A Button. Press the Control Pad ① and highlight a player to sub out of the Active players starting lineup and press the A Button.
- 3. Highlight the new player in the Available Players column and press the A Button. Press the L Button or R Button to toggle between the players' names and their positions.

**NOTE:** When making subs for Global Offense or Global Defense, all formations are affected.

**INJURY REPORT** 

View a list of injured players for both teams in a Season Play matchup (Season mode only).

NFL RECORDS
EA SPORTS TICKER
CREDITS

View a list of current NFL records.

View the scores for all games during the week (Season and Playoff modes only). Review game credits for *Madden NFL 2004* or view the 2003 Madden Bowl champion.

#### GAME RULES

Change the Game Rules for Madden NFL 2004 to best fit your playing style.

**NOTE:** The Location and Weather options only appear in Play Now (exhibition) mode. The Injuries option only appears in Season mode.

QUARTERS Set the length for game quarters to 3, 5, 10, or 15 minutes.

LOCATION Select the location of the game. You can play at any stadium in the league.

WEATHER Select the weather conditions for your game to Fair, Windy, Raining, Snowing,

Night, or Variable. Dome stadiums are excluded from this option.

**NOTE:** The weather condition default is based on location.

**ENDURANCE** Play your game with player Endurance **ON** or OFF. When **ON**, players fatigue

during gameplay.

**INJURIES**Turn the Injuries option **ON** and running backs feel the results of those 350-

pound linemen (Season mode only).

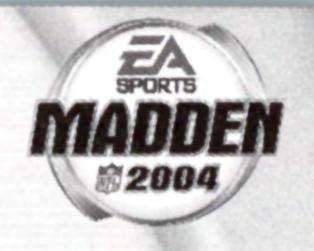
ROSTERS Choose between ORIGINAL or MODIFIED rosters. Modified rosters include

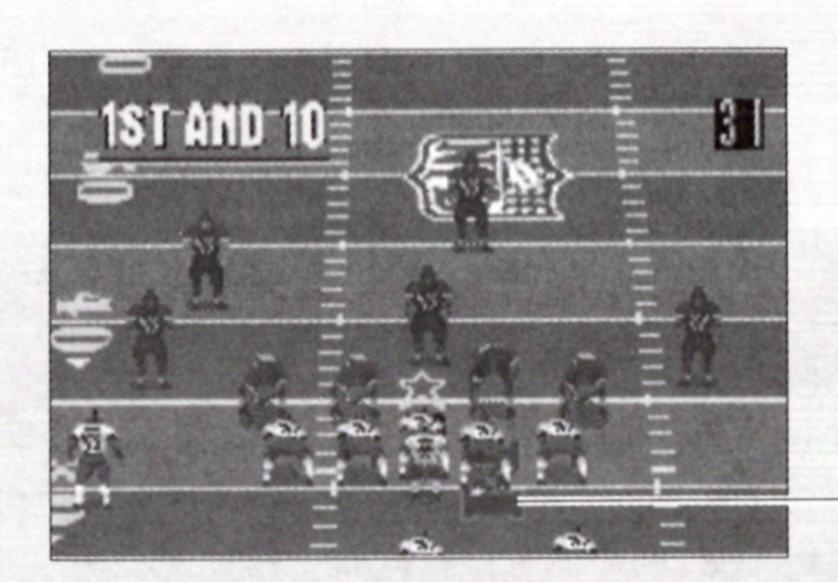
trades and substitutions.

## ON THE FIELD

Play every play like it's your last.

#### GAME PLAY SCREEN





Controlled Player

#### COIN TOSS

Before the kickoff, the team captains meet mid-field for the coin toss. When the coin is in the air, the visiting team makes the call (press the +Control Pad \iff to select Heads or Tails).

The winner of the coin toss chooses to kick or receive the opening kickoff (press the **A** Button or **B** Button) while the loser chooses to defend either the Home or Visitor end of the field (press the **A** Button or **B** Button). The teams then take the field.

#### KICKOFF

To kick off, press the **A** Button to set the kicker in motion. The Power Meter begins moving upward—the higher the meter, the higher the power. Press the **+**Control Pad  $\Leftrightarrow$  to aim the kick. Press the **A** Button again to stop the meter and kick the ball.

#### **DNSIDE KICK**

If your team is losing late in the game and you've just scored, try an onside kick and attempt to regain control of the ball.

#### TO MAKE AN ONSIDE KICK:

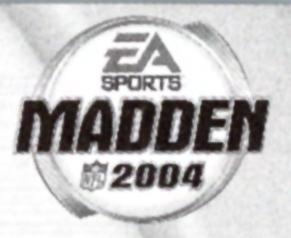
- 1. Press the **B** Button (to call an audible) and then the **A** Button or **R** Button to get in the onside kick formation.
- To return to a normal kick, press the **B** Button and the **B** Button again.
- 2. Press the A Button to perform the onside kick. The ball is kicked a short distance and your team can try to recover the ball.

#### KICKOFF RETURN

The kickoff return man is automatically positioned to catch the ball. If he catches the ball in the open field, press  $\blacksquare$  Control Pad 1 (and  $\Leftrightarrow$ ) to gain yards. If he catches the ball in the end zone, you can either try to gain yards, or remain in the end zone for a touchback. On a touchback, the offensive drive begins on the offense's 20-yard line.

#### OFFENSIVE PLAYS

While in the huddle, select an offensive formation and play. Be sure to call a play and snap the ball before a delay of game penalty is called.



#### TO CHOOSE A PLAY ON OFFENSE:

- Press the +Control Pad Q to scroll through the different formations.
- 2. Press the A Button, B Button, or R Button to select a formation. The sets for the formation appear.
- 3. Press the +Control Pad 1 to scroll through the different sets.
- 4. Press the A Button, B Button, or R Button to select a set. The plays for the formation appear.
- 5. Press +Control Pad & to scroll through the different plays.
- Press SELECT to flip the direction of a play.
- Press L Button to cancel the set and formation.
- 6. Press the A Button, B Button, or R Button to select a play.

#### RUSHING PLAYS

Control the clock with a solid ground attack. Take control of your running backs after the hand-off or watch the computer execute the play.

- ❖ After you press the A Button to snap the ball, the computer executes the hand-off or pitch automatically. To take control of the ball carrier, press the ♣Control Pad in any direction. If you do not press the ♣Control Pad, the computer runs the play for you.
- Execute four different moves when running: press the L Button to Dive, the R Button to hurdle, the B Button to spin, and the A Button for a speed burst. When running as the QB, press the L Button to slide or dive.

#### PASSING PLAYS

Attack the secondary with your passing game using timed, short passes or deep strikes to the endzone.

#### TO EXECUTE A PASSING PLAY:

- 1. Press the A Button to snap the ball.
- 2. Use the +Control Pad to control the quarterback, moving out of the pocket if necessary to avoid the defensive linemen.
- 3. Press the A Button to call up the passing icons (when Quick Pass mode is OFF).
- 4. Press the A Button, B Button, R Button, or L Button to pass to an open receiver.

#### CONTROLLING THE RECEIVER

Once the ball is in the air, the receiver automatically completes his pattern. You can take control of the intended receiver by pressing the A Button and then using the +Control Pad to move him in any direction.

#### OFFENSIVE AUDIBLES

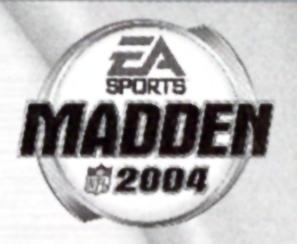
Call an audible at the line of scrimmage and change your original play. Press the **B** Button before the ball is snapped, followed by the **A** Button, **B** Button, or **R** Button to select your audible. Press the **L** Button to cancel without selecting an audible. For more information,  $\gg$  Game Play Options on p. 11.

#### NO-HUDDLE OFFENSE

If the clock is winding down and you're looking for that last-second score, hold down the **A** Button immediately after a play to get back to the line of scrimmage without consulting the playbook. The offense runs the previous play. Hold down the **B** Button immediately after a play to get back to the line of scrimmage and run a play to stop the clock. After the snap, the QB immediately spikes the ball.

#### DEFENSIVE PLAYS

Sure, you have an explosive offense, but defense wins championships. To run the defense, select the plays the same way you select your offensive plays. Once the offense chooses its play, you must choose your defensive play within five seconds or you run the same play from the previous down.



- On the line of scrimmage, press the L Button or A Button to select a player to control. You can use the +Control Pad to reposition the player before the snap.
- To show blitz, press the R Button.

#### CONTROLLING THE DEFENSE

To switch to the player closest to the ball during a play, press the A Button. Press the B Button or L Button to make a tackle.

#### DEFENSIVE AUDIBLES

If you wish to call an audible before the offense snaps the ball, press the **B** Button followed by the **A** Button, **B** Button, or **R** Button to select your audible. Press the **L** Button to cancel without selecting an audible. For more information,  $\gg$  Game Play Options on p. 11.

#### PAUSE MENU

Press **START** to pause the game and view the Pause menu. While using any of the options, press **START** to return to the Pause menu.

RESUME GAME

Get back on the field and resume the current game.

**INSTANT REPLAY** 

Watch a replay of the last play. Change your view of the field by pressing the

+Control Pad to move the cursor around. Press the B Button to advance a

frame. Press the **A** Button to view the replay. To rewind the replay, press the **L** Button and press the **R** Button to fast forward. Press **START** to return to the Pause menu.

GAME PLAY OPTIONS Adjust your Game Play options. For more information, >> Game Play Options

on p. 11.

**CALL TIMEOUT** Each team is allowed three timeouts per half. A timeout stops the game clock

and resets the play clock to 25 seconds. You must select a new play after a

timeout.

**SUBSTITUTIONS** Sub players in and out of the lineup. For more information,

> Substitutions on p. 13.

STATISTICS Read game statistics, team statistics, individual stats, and a score summary

for both teams broken down by quarter.

**INJURY REPORTS** View a list of injured players for both teams (Season mode only).

NFL RECORDS View a list of current NFL records.

EA SPORTS TICKER See a rundown of all the week's scores (Season mode only).

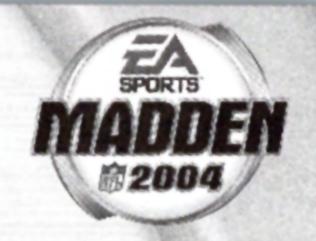
CREDITS View game credits for Madden NFL 2004.

END GAME NOW End the current game and return to the Post-Game Show menu.

#### POST-GAME SHOW

Every game is followed up with some of the same pre-game and in-game options: Statistics, Injury Reports, NFL Records, and Credits. When you exit a season game, the information for that week is stored in the record books.

## SEASON MODE



Make a run for a championship by playing a full 16-game schedule or jump straight to the post-season with a single-elimination playoff.

**NOTE:** You can only play one season at a time. Starting a New NFL Season while another is active erases all saved season data.

- ❖ To Begin A New Season: Highlight NEW NFL SEASON from the Season Play menu and press the A Button or START. The NFL Schedule For Week 1 appears. Highlight a game on the schedule (♣Control Pad む) that you wish to play and press the A Button. A red checkmark appears. Press START to advance to the Controller Setup menu, then the Pre-Game Show menu, and then take the field.
- ❖ To Begin A New Set Of Playoffs: Highlight NEW PLAYOFFS from the Season Play menu and press the A Button or START. The Schedule for the Wildcard Playoffs appears. Highlight a game on the schedule (♣Control Pad �) that you wish to play and press the A Button. A red checkmark appears. Press START to advance to the Controller Setup menu, then the Pre-Game Show menu, and then take the field.
- ❖ To Set The Season Rules: Highlight SEASON RULES from the Season Play menu and press the A Button or START. For more information, ➤ Game Rules on p. 14.

**NOTE:** Quitting a playoff game that is tied automatically rewards the home team with a win.

NOTE: When selecting NEW PLAYOFFS, teams are selected at random.

#### SEASON PLAY MENU

NEW NFL SEASON Begin a new 16-game NFL season.

**NEW PLAYOFFS** Begin a new playoff round of football.

**SEASON RULES** Set the rules for an upcoming Season or Playoff. For more information,

→ Game Rules on p. 14.

**LEAGUE STATS** Select a league (AFC, NFC, NFL or TEAM), then select the type of stat

(PASSING, RECEIVING, RUSHING, DEFENSE, KICKING, PUNTING, KICK

RETURNERS, PUNT RETURNERS) to view a list of the top 10 category or team

specific stats.

**LEAGUE STANDINGS** View the season standings. Press the L Button or R Button to view the

standings by league, conferences, and divisions.

CONT. SEASON/ Continue the current Season or Playoff.

**PLAYOFFS** 

#### NFL" SCHEDULE

Once you have selected a New NFL Season or you have chosen to continue a Season you are taken to the NFL Schedule.

NFL SCHEDULE From the NFL Schedule you can view the schedule for any team by pressing

the L Button or R Button.

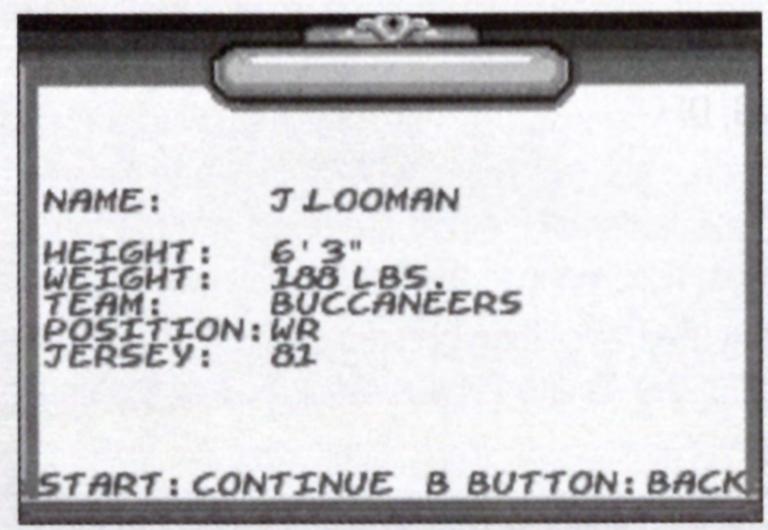
TEAM SCHEDULE You can view the schedule of any team by highlighting them and pressing the

A Button.

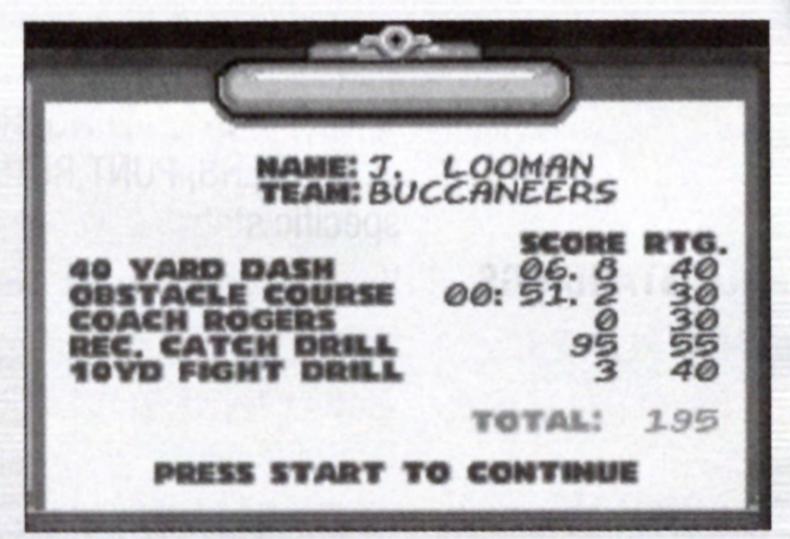
## FRONT OFFICE



All personnel decisions are yours alone when you take the reins of your NFL team. Weed out the injury-prone vet to make room for a promising rookie, or create the perfect player to fill a specific role.



Assign six characteristics to your player in the Create A Player menu.



Player skills are determined by Combine performance.

#### **CREATE A PLAYER**

Name your player: Scroll through the alphabet (+Control Pad �), then press the A Button to select a letter and advance to the next letter. Scroll to a blank letter (just before the letter A) to leave a space in the name. Press **START** to continue.

Assign player attributes: Press the +Control Pad 🌣 to assign height, weight, team, position, jersey number, and skin color to the new player. Press START after each feature is completed.

Combine Ratings: Time to show the scouts what you're really made of. There are several skills in the Madden NFL Combine. For more information,

>> Running the Combine on p. 25.

Assign player(s): Your new player and other free agents appear at the top of the screen along with their salaries (K= thousands, M = millions). The new player's team roster appears at the bottom of the screen. Press the ♣Control Pad ❖ to highlight an available player, then press the ♠ Button to select him. Do the same thing to select a player on the roster for replacement and advance to the new player welcome screen. Press START to return to the Assign Player menu. Total and available salaries for the team and the free agent pool adjust according to the difference in the traded players' salaries.

TRADE A PLAYER

Select the two teams involved in the trade, then press the **A** Button. The Trade Players menu is identical to the Assign Player menu. Follow the same instructions as for assigning players.

**RESET ROSTERS** 

Cancel all new player assignments and player trades and return to the original team rosters. This option comes with a warning for a reason! Press **START** to revert all rosters.

**DELETE PLAYERS** 

Send players packin'. Only created players can be deleted (created players can only be deleted if they are free agents and not on a team). Use the **L** Button and **R** Button to toggle through the player names, the press **START** to delete.

### RUNNING THE COMBINE

**OBSTACLE COURSE** 

**COACH ROGERS** 

10-YARD FIGHT

PASS RANGE DRILL



When creating a player, you determine his talents by running through the several skill programs in the Combine. The Combine clipboard shows the player's rating between each event. Different events are available for different positions. The following events are for the QB.

40-YARD DASH

Press START to begin the event, and then alternately press the L Button and R
Button to begin sprinting. The faster you press the buttons, the faster you build speed.

Press the +Control Pad to steer the player around the obstacle course while pressing the A Button to accelerate. Stay to the left of blue dummies, to the right of red dummies. You receive a two second penalty if you make a mistake.

Coach points in a direction with his arms, you move in that direction with the +Control Pad. It's all about reflexes.

Alternate between the **L** Button and **R** Button as you run up to the line. When you get close to the line, hold down the **A** Button to determine your angle, and release to throw the ball.

You start on the 10-yard line and have to get in the end zone. You cannot run outside the hash marks or behind the 15-yard line. Use your skills to score.

Press the **L** Button to begin the drill.

## 2 PLAYER LINK MODE

Madden NFL 2004 allows head-to-head play between you and up to three friends through a Game Boy® Advance Game Link® cable.

- 1. To set up a Link Play game: Connect two Game Boy® Advance systems via a Game Link® cable and press START to access the Main menu (all players).
- 2. From the Main menu, highlight PLAY NOW press the A Button or START. Highlight LINK PLAY and press the A Button again. The Team Select menu appears (the Team Select menu appears only after Player 2, 3, or 4 joins the game).
- 3. To continue on to the field, follow the instructions in the Starting A Game section ( $\gg$  p. 10).

# CONNECTING TO YOUR NINTENDO GAMECUBE"

Connect with *Madden NFL 2004* for Nintendo GameCube<sup>™</sup> and unlock Madden Cards using a Nintendo GameCube<sup>™</sup>-Game Boy<sup>®</sup> Advance cable.

**HOTE:** You must have *Madden NFL 2004* for both Nintendo GameCube<sup>™</sup> **and** Game Boy<sup>®</sup> Advance.

- 1. To unlock Madden Cards: Turn on Madden NFL 2004 for Game Boy Advance.
- 2. From the Main menu, select EA EXTRAS and press the A Button. Next highlight MADDEN CARDS and press the A Button again.
- 3. Turn on Madden NFL 2004 for Nintendo GameCube™. You will receive a message on the Game Boy® Advance informing you that you have successfully unlocked Madden Cards.

## LIMITED 90-DAY WARRANTY

#### ELECTRONIC ARTS LIMITED WARRANTY

Electronic Arts warrants to the original purchaser of this product that the recording medium on which the software program(s) are recorded (the "**Recording Medium**") and the documentation that is included with this product (the "**Manual**") are free from defects in materials and workmanship for a period of 90 days from the date of purchase. If the Recording Medium or the Manual is found to be defective within 90 days from the date of purchase, Electronic Arts agrees to replace the Recording Medium or Manual free of charge upon receipt of the Recording Medium or Manual at its service center, postage paid, with proof of purchase. This warranty is limited to the Recording Medium containing the software program and the Manual that were originally provided by Electronic Arts. This warranty shall not be applicable and shall be void if, in the judgment of Electronic Arts, the defect has arisen through abuse, mistreatment or neglect.

This limited warranty is in lieu of all other warranties, whether oral or written, express or implied, including any warranty of merchantability or fitness for a particular purpose, and no other representation of any nature shall be binding on or obligate Electronic Arts. If any such warranties are incapable of exclusion, then such warranties applicable to this product, including implied warranties of merchantability and fitness for a particular purpose, are limited to the 90-day period described above. In no event will Electronic Arts be liable for any special, incidental, or consequential damages resulting from possession, use or malfunction of this Electronic Arts product, including damage to property, and to the extent permitted by law, damages for personal injury, even if Electronic Arts has been advised of the possibility of such damages. Some states do not allow limitation as to how long an implied warranty lasts and/or exclusions or limitation of incidental or consequential damages so the above limitations and/or exclusion of liability may not apply to you. In such jurisdictions, the Electronic Arts' liability shall be limited to the fullest extent permitted by law. This warranty gives you specific rights. You may also have other rights that vary from state to state.

#### RETURNS WITHIN THE 90-DAY WARRANTY PERIOD

Please return the product along with (1) a copy of the original sales receipt, showing the date of purchase, (2) a brief description of the difficulty you are experiencing and (3) your name, address and phone number to the address below and Electronic Arts will mail a replacement Recording Medium and/or Manual to you. If the product was damaged

through misuse or accident, this 90-day warranty is rendered void and you will need to follow the instructions for returns after the 90-day warranty period. We strongly recommend that you send your product using a traceable delivery method. Electronic Arts is not responsible for products not in its possession.

#### RETURNS AFTER THE 90-DAY WARRANTY PERIOD

Medium or Manual is found to be defective after 90 days from the date of purchase, please return the product along with (1) a check or money order for \$15.00 made payable to Electronic Arts, (2) a brief description of the difficulty you are experiencing and (3) your name, address and phone number to the address below, and Electronic Arts will mail a replacement Recording Medium and/or Manual to you. We strongly recommend that you send your product using a traceable delivery method. Electronic Arts is not responsible for products not in its possession.

#### EA WARRANTY CONTACT INFO

E-mail and Website: http://techsupport.ea.com

Phone: (650) 628-1900

#### EA WARRANTY MAILING ADDRESS

**Electronic Arts Customer Warranty** 

P.O. Box 9025

Redwood City, CA 94063-9025

#### NOTICE

Electronic Arts reserves the right to make improvements in the product described in this manual at anytime and without notice. This manual and the product described in this manual are copyrighted. All rights reserved. No part of this manual may be copied, reproduced, translated, or reduced to any electronic medium or machine readable form without prior written consent of Electronic Arts, P.O. Box 9025, Redwood City, California 94063-9025.

#### TECHNICAL SUPPORT

If you need technical assistance with this product, call us at (650) 628-4322 Monday through Friday between 8:30–11:45 AM or 1:00–4:30 PM, Pacific Standard Time.

#### TECHNICAL SUPPORT CONTACT INFO

E-mail and Website: http://techsupport.ea.com

Mailing Address:

Electronic Arts Technical Support

PO Box 9025

Redwood City CA 94063-9025

If you live outside of the United States, you can contact one of our other offices.

In Australia, contact:

In the United Kingdom, contact:

Electronic Arts Pty. Ltd.

Electronic Arts Ltd.

P.O. Box 432

P.O. Box 181

Southport Qld 4215, Australia

Chertsey, KT16 0YL, UK Phone (0870) 2432435

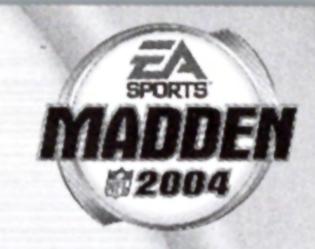
In **Australia**: For Technical Support, phone the EA HOTLINE: 1 902 261 600 (95 cents per min.) CTS 7 days a week 10 AM-8 PM. If you are under 18 years of age parental consent required.

Software and documentation © 2003 Electronic Arts Inc. Electronic Arts, EA SPORTS, the EA SPORTS logo and John Madden Football are trademarks or registered trademarks of Electronic Arts Inc. in the U.S. and/or other countries. All rights reserved. © 2003 NFL Properties LLC. Team names/logos are trademarks of the teams indicated. All other NFL-related trademarks are trademarks of the National Football League. Officially licensed product of PLAYERS INC. The PLAYERS INC logo is a registered trademark of the NFL players. www.nflplayers.com http://www.nflplayers.com © 2003 PLAYERS INC. Riddell is a registered trademark of Ridmark Corporation.

Game Boy Advance is a trademark of Nintendo.

All other trademarks are the property of their respective owners.

EA SPORTS™ is an Electronic Arts™ brand.



AVERTISSEMENT : VEUILLEZ LIRE ATTENTIVEMENT LE LIVRET DE PRÉCAUTIONS QUI ACCOMPAGNE CE PRODUIT AVANT D'UTILISER VOTRE APPAREIL, LOGICIEL OU ACCESSOIRE NINTENDO®. CE LIVRET CONTIENT DES INFORMATIONS IMPORTANTES DE SÉCURITÉ.

INFORMATIONS IMPORTANTES SUR LA SÉCURITÉ AU JEU - VEUILLEZ LIRE LES AVERTISSEMENTS SUIVANTS AVANT QUE VOUS OU VOTRE ENFANT JOUIEZ AVEC DES JEUX VIDÉO

## AVERTISSEMENT - Danger d'attaque

Certains individus (environ 1 sur 4000) peuvent avoir des crises d'épilepsie ou s'évanouir lorsque exposés à au clignotement de lumières d'une télévision ou d'un jeu vidéo, même s'Is n'ont jamais eu de crises auparavant.

Toute personne ayant déjà eu une crise d'épilepsie, perdu connaisssance ou été victime d'autres symptômes liés à l'épilepsie devraient consulter un médecin avant de jouer à un jeu vidéo.

Les parents devraient surveiller leurs enfants lorsque ceux-ci jouent à des jeux vidéo. Si vous ou votre enfant présentez l'un des symptômes suivants, cessez le jeu et consultez un médecin :

Convulsions
Troubles de la vue

Tics oculaires/musculaires Mouvements involontaires Perte de conscience Désorientation

Pour réduire le risque d'une crise d'épilepsie pendant le jeu :

- 1. Assoyez-vous où tenez-vous le plus loin possible de l'écran
- 2. Jouez sur le plus petit écran de télévision possible
- 3. Ne jouez pas si vous êtes fatigué.
- 4. Jouez dans une pièce bien éclairée.
- 5. À toutes les heures, prenez une pause de 10 à 15 minutes.



## AVERTISSEMENT - Blessures dues au mouvement répétitif

Après quelques heures de jeu, les jeux vidéo peuvent irriter muscles, poignets et peau. Suivez les instructions suivantes pour éviter des problèmes tels que la tendinite, le syndrome du tunnel carpien ou l'irritation cutanée.

- Prenez une pase de 10 à 15 minutes après chaque heure de jeu, même si vous ne croyez pas en avoir besoin.
- · Si vous éprouvez de la fatigue ou douleur au niveau des mains, des poignets ou des bras, cessez le jeu et reposez-vous quelques heures avant de reprendre le jeu.
  - Si la douleur persiste lorsque vous reprenez le jeu, cessez le jeu et consultez un médecin.

## AVERTISSEMENT - Écoulement de l'acide des piles

L'écoulement de l'acide des piles peut causer des blessures et endommager le Game Boy. S'il y a fuite, lavez minutieusement la peau et les vêtements contaminés. Éviez tout contact de l'acide des piles avec votre bouche ou vos yeux. Un écoulement de l'acide des piles peut provoquer l'apparition de petits bruits secs.

Pour éviter l'écoulement d'acide des piles :

- N'utilisez pas de vieilles piles avec des neuves. (Changez toutes les piles en même temps)
- N'utilisez pas de piles alcalines avec d'autres typs de piles.
- Ne mélangez pas différentes marques de piles.
- N'utilisez pas de piles au nickel-cadmium.
- Ne laissez pas de piles usées dans votre Came Boy. Quand les piles perdent leur énergie, le témoin lumineux peut diminuer d'intensité, le son, faiblir et l'écran d'affichage, s'assombrir. Dans ce cas, remplacez promptement toutes les piles par des piles neuves.
- Ne laissez pas les piles dans un Game Boy ou dans un accessoire pendant de longues périodes de non utilisation.
- Quand les piles ont perdu toute leur énergie et quand vous avez terminé de jouer, éteignez l'appareil.
- Ne rechargez pas les piles.
- Insérez les piles du bon côté. Assurez-vous que les signes positifs (+) et négatifs (-) se trouvent en bonne position. Insérez l'extrémité portant un signe négatif (-) en premier. Quand vous retirez les piles, retirez-en l'extrémité portant le signe positif (+) en premier.
- Ne jetez jamais les piles dans les flammes.





LE PRÉSENT PRODUIT A ÉTÉ COTÉ PAR L'ENTERTAINMENT SOFTWARE RATING BOARD. POUR OBTENIR DES INFORMATIONS SUR LE SYSTÈME DE COTATION DE L'ESRB, OU POUR DONNER VOTRE OPINION SUR L'À-PROPOS DE LA COTATION, VEUILLEZ CONTACTER L'ESRB AU 1-800-771-3772 OU VISITER WWW.ESRB.ORG.

**SOUS LICENCE DE** 



NINTENDO, GAME BOY, GAME BOY ADVANCE ET LE SCEAU OFFICIEL SONT DES MARQUES DE COMMERCE DE NINTENDO.
© 2001 NINTENDO. TOUS DROITS RÉSERVÉS.

LE SCEAU OFFICIEL EST LA PREUVE QUE NINTENDO A APPROUVÉ LA QUALITÉ DE CE PRODUIT. LORSQUE VOUS ACHETEZ DES PRODUITS ET ACCESSOIRES, RECHERCHEZ TOUJOURS CE SCEAU POUR VOUS ASSURER QUE LES PRODUITS SONT COMPATIBLES. TOUS LES PRODUITS NINTENDO NE DOIVENT ÊTRE UTILISÉES QUE CONJOINTEMENT À D'AUTRES PRODUITS AUTORISÉS PORTANT LE SCEAU OFFICIEL DE QUALITÉ NINTENDO.



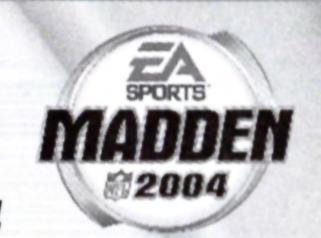
CE LOGICIEL COMPREND UN MODE MULTIJOUEUR QUI NÉCESSITE UN CÂBLE GAME LINK® POUR GAME BOY® ADVANCE.



CE JEU EST COMPATIBLE AVEC LA CONSOLE DE JEU NINTENDO GAMECUBE.

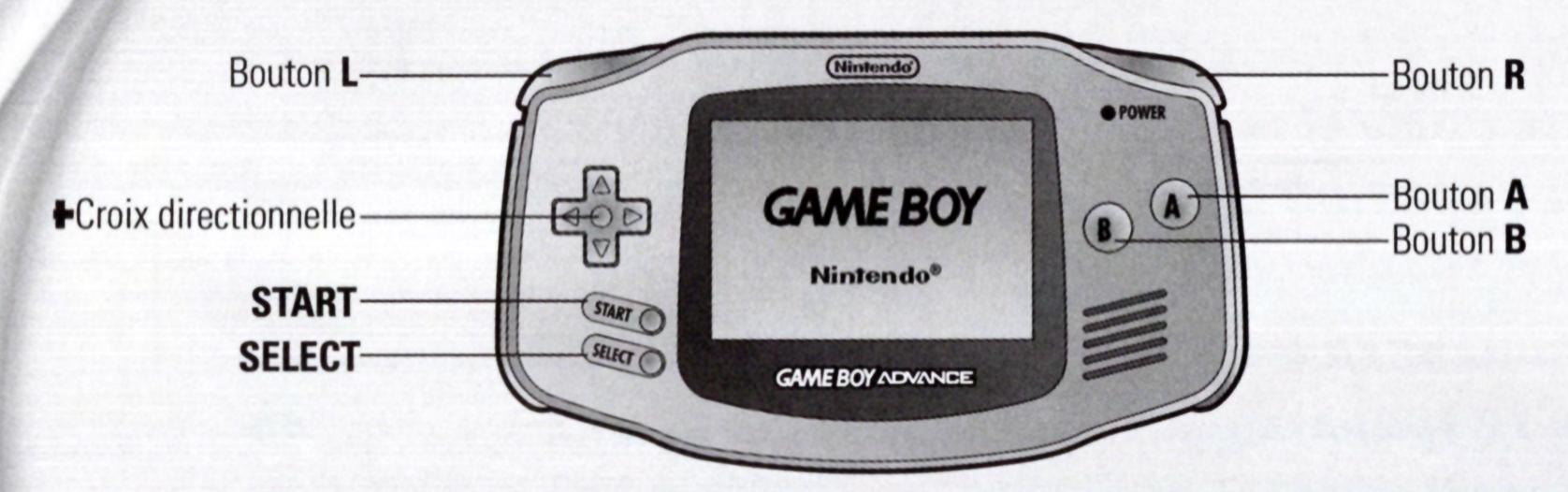
CE LOGICIEL NE FONCTIONNE QU'AVEC L'APPAREIL DE JEU VIDÉO PORTATIF GAME BOY® ADVANCE.





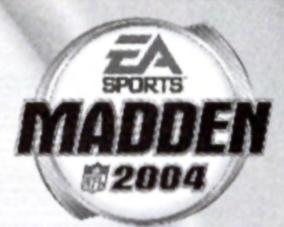
POUR COMMENCER	34
LISTE COMPLÈTE DES COMMANDES	35
INTRODUCTION	38
CONFIGURATION DU JEU	39
COMMENCER UN MATCH (PLAY NOW)	
SUR LE TERRAIN	45
MODE SEASON	51
FRONT OFFICE (BUREAU DE DIRECTION)	
JEU MULTIJOUEUR	56
CONNEXION AU NINTENDO GAMECUBE <sup>MC</sup>	56
GARANTIE LIMITÉE DE 90 JOURS	57

## POUR COMMENCER



- 1. Éteignez votre appareil Nintendo® Game Boy® Advance. Ne jamais insérer ni retirer un logiciel lorsque l'appareil est allumé.
- 2. Insérez le logiciel *Madden NFL<sup>MD</sup> 2004* dans la fente prévue à cet effet. Appuyez fermement pour bien le verrouiller. Le logo de Nintendo et les écrans de mentions légales apparaissent.
- 3. Allumez l'appareil. L'écran des mentions légales s'affiche.
- 4. Appuyez sur le Bouton A pour passer à l'écran titre.
- 5. À l'écran titre, appuyez sur START pour passer au menu principal. (>> p. 39.)

# LISTE COMPLÈTE DES COMMANDES



OPTIONS DE MENU ACTION	COMMANDE	
Mettre l'option en surbrillance	♣Croix directionnelle	
Sélectionner l'option	Bouton A	
Écran précédent	Bouton B	
BOTTÉ/DÉGAGEMENT ACTION	COMMANDE	
Remise du ballon du centre au quart	Bouton A	
Diriger un botté (après la remise du ballon du center au quart)	♣Croix directionnelle ⇔	
Botter le ballon	Bouton A	

Arrêt de volée (Attraper les bottés de dégagements) SELECT

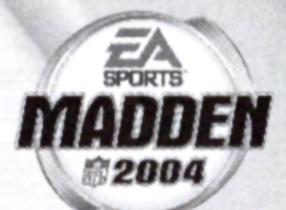
## OFFENSIVE (AVANT LA REMISE DU CENTRE AU QUART)

COMMANDE	
+Croix directionnelle ⇔	
Bouton B, puis bouton A, bouton B ou bouton R.	
Bouton L	
Bouton A	
SELECT	

## COURSE

ACTION	COMMANDE
Courir	+Croix directionnelle
Sauter un obstacle	Bouton R
Plonger	Bouton L
Tourner	Bouton B
Sprinter	Bouton A
Plongeon/Glissade du quart-arrière	Bouton L
Passe latérale	SELECT
PASSES	
ACTION	COMMANDE
Course du quart-arrière	+Croix directionnelle
Afficher les icônes de passe	Bouton A
Passer au receveure	Bouton A, bouton B, bouton L ou bouton R
Lancer le ballon	SELECT
RÉCEPTION	
ACTION	COMMANDE
Sélectionner le receveur le plus près du ballon	Bouton A
Sauter/Attraper la passe	Bouton R
Plonger	Bouton L

## DÉFENSIVE (AVANT LA REMISE DU CENTRE AU QUART)



ACTION	COMMANDE	
Repositionner le joueur	+Croix directionnelle	T
Sélectionner un joueur	Bouton L ou bouton A	
Montrer le blitz	Bouton R	
Demander un changement de jeu	Bouton B	
Sélectionner un jeu	Bouton A, bouton B ou bouton R	
Annuler un changement de jeu	Bouton L	

## DÉFENSIVE (APRÈS LA REMISE DU CENTRE AU QUART)

ACTION	COMMANDE	
Sélectionner le joueur défensif le plus près du ballon	Bouton A	
Accélération subite/Tacle intense	Bouton B	
Courir	+Croix directionnelle	
Sauter/Lever les bras	Bouton R	
Plonger	Bouton L	

## INTRODUCTION

En cette 14e saison, *Madden NFL 2004* est le jeu vidéo sportif le plus complet et le plus authentique créé jusqu'à maintenant et il s'agit du juge ultime pour les amateurs de jeux vidéo sportifs. Ajoutant de l'intensité au Game Boy® Advance, aucun autre jeu vidéo de football ne vous offre autant de profondeur et d'authenticité. Passez au jeu avec *Madden NFL 2004*.

## CARACTÉRITIQUES

- ❖ Connectivité—Utilisez le câble Nintendo GameCube<sup>MC</sup>-Game Boy® Advance pour connecter Madden NFL 2004 pour Game Boy Advance à Madden NFL 2004 pour Nintendo GameCube<sup>MC</sup> et déverrouiller des cartes Madden.
- C'est votre partie, c'est votre équipe—Des types de jeu authentiques dont Playoffs, Regular Season et Exhibition—offrant tous des statistiques à jour.
- Create-A-Player—Créez votre propre joueur de la NFL au cours d'une série d'épreuves au camp de recrutement.
- ♣ La vraie NFL<sup>MC</sup>—Les nouveaux logos d'équipes et les nouvelles listes de joueurs de la saison 2003-2004.
- Un livre de jeux bien rempli—Soyez aux commandes et choisissez parmi 150 jeux défensifs et offensifs authentiques.

Pour plus de détails sur ce jeu et sur d'autres jeux, visitez EA SPORTS<sup>MD</sup> sur le web à l'adresse www.easports.com.

## CONFIGURATION DU JEU



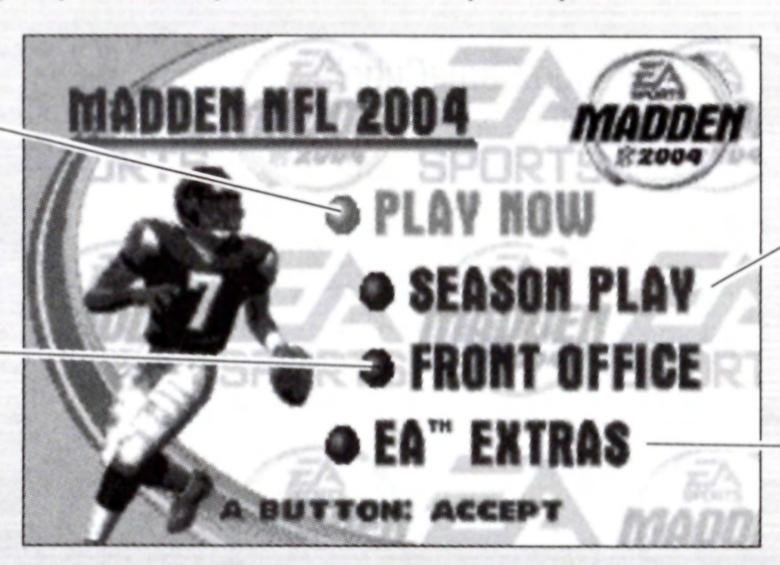
C'est l'heure de jouer. Attachez bien votre casque et préparez-vous à vivre des émotions fortes. Le fun commence au menu principal.

### MENU PRINCIPAL

Sélectionnez votre mode de jeu préféré à partir du menu principal.

Commencez un match hors-concours entre deux de vos équipes préférées (>> Commencer un match (Play Now), p. 40)

Prenez des décisions importantes à partir du bureau de direction (>> Bureau de direction, p. 53)



Rendez-vous au tournoi avec une saison de NFL complète (➤ Saison, p. 51)

Affichez les records d'équipe et de joueur

Appuyez sur le bouton A pour sélectionner une option du menu principal.

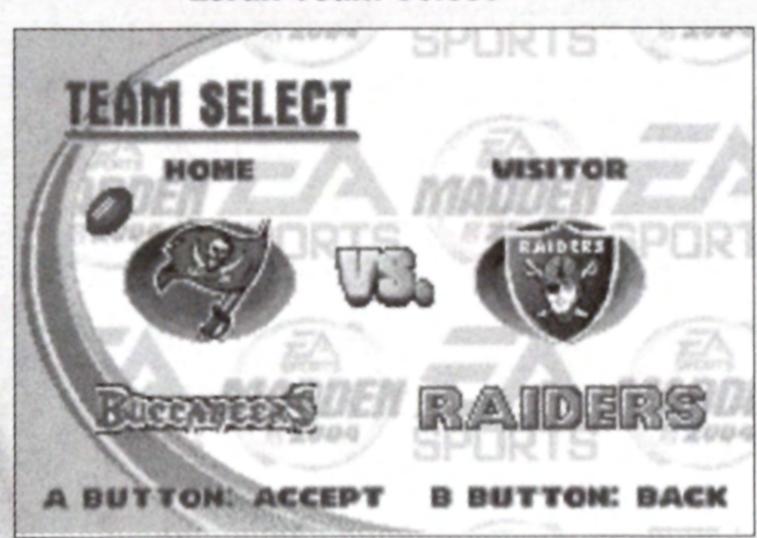
**REMARQUE:** Pour accéder au livre des records de *Madden NFL 2004*, sélectionnez EA EXTRAS à partir du menu principal, puis placez RECORDS en surbrillance et appuyez sur le bouton **A**. D'ici, vous pouvez afficher les statistiques des meilleures équipes de la ligue.

## COMMENCER UN MATCH (PLAY NOW)

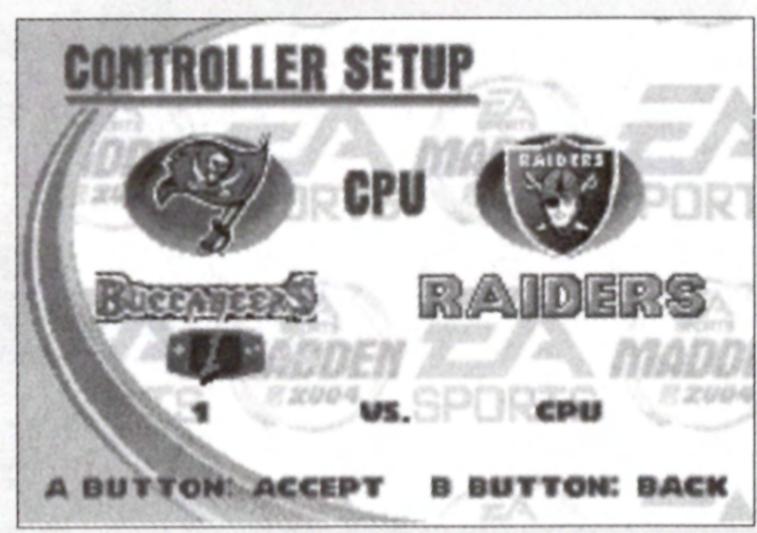
Un match hors-concours Play Now vous permet de sauter immédiatement sur le terrain.

- 1. Pour lancer une partie PLAY NOW: À partir du menu principal, mettez en surbrillance PLAY NOW et appuyez sur le bouton A. Les options Solo Play et LINK PLAY apparaissent.
- Placez SOLO PLAY en surbrillance (>> p. 56 pour plus de détails sur l'option Link Play) et appuyez sur le bouton A. L'écran Team Select apparaît.

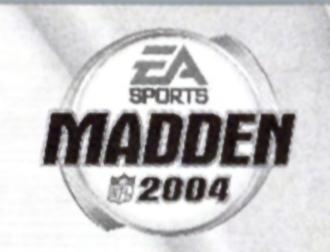
Écran Team Select



Écran Controller Setup



❖ Pour sélectionner une équipe, appuyez sur la ♣croix directionnelle む à partir du menu Team Select et placez un logo d'équipe en surbrillance. Appuyez sur la ♣croix directionnelle ⇔ pour balancer entre les équipes locale et invitée. Pour passer à l'écran Game Rules, appuyez sur le bouton A ou sur START. ❖ Pour changer une règle du jeu, placez un règlement en surbrillance en appuyant sur la ♣croix directionnelle む. Appuyez sur la ♣croix directionnelle ⇔ pour changer la règle. Une fois que les règlements sont choisis, appuyez sur le bouton A ou sur START pour accéder à l'écran Controller Setup. Pour plus de détails, ➤ Règles du jeu, p. 44.



❖ Pour contrôler une équipe, appuyez sur la +croix directionnelle ⇔ à l'écran Controller Setup et l'icône de manette Game Boy® Advance apparaît sous le logo de l'équipe de votre choix. Appuyez sur le bouton A ou sur START pour passer à l'écran Team Matchup. Appuyez de nouveau sur le bouton A ou sur START pour passer au spectacle pré-match.

### MENU PRE-GAME SHOW

À partir du menu Pre-Game Show vous pouvez effectuer des changements de dernière minute avant le coup d'envoi Lorsque vous êtes prêt, envoyez vos capitaines au milieu du terrain pour le tirage au sort.

REMARQUE: Les paramètres par défaut sont indiquées en gras dans ce manuel.

**START GAME** 

Pour commencer la partie, placez START GAME en surbrillance et appuyez sur le bouton **A** ou sur **START** pour passer au terrain. Pour plus d'informations, >> Sur le terrain, p. 45.

**GAME PLAY OPTIONS** 

Réglez vos options d'avant-partie :

Set Audibles: Sélectionnez les jeux offerts à vos joueurs défensifs et offensifs durant le match.

Pour régler un jeu, placez OFFENSE ou DEFENSE en surbrillance et appuyez sur le bouton A. L'écran SET AUDIBLE apparaît. Sélectionnez le bouton du jeu désiré et appuyez de nouveau sur le bouton A. Sélectionnez un nouveau jeu. Aux écrans Formation, Set et Play vous pouvez annuler le jeu en appuyant sur le bouton L.

41

Set Skill Level: Réglez le niveau de difficulté du match à PRO si vous êtes un joueur novice ou à ALL MADDEN si vous êtes le maître du terrain.

Set Penalty Levels: Sélectionnez la fréquence des pénalités. Lorsque les curseurs sont élevés, les pénalités sont plus fréquentes durant un match.

Set Offense Control: Réglez le contrôle des joueurs offensifs à AUTOMATIC PLAYER CONTROL ou MANUAL PLAYER CONTROL. Lorsque vous choisissez MANUAL PLAYER CONTROL, vous pouvez sélectionner le joueur offensif que vous désirez contrôler avant que le ballon ne soit tiré. Ceci n'a aucun effet sur le contrôle des joueurs défensifs.

REMARQUE: L'option Set Offense Control n'est offerte que lorsque vous contrôlez l'équipe locale.

Set Music: Activez/désactivez la musique du match et des menus.

Set Contrast: Réglez le niveau de contraste de l'écran de 1 à 10.

Pass Catch Mode: Lorsque vous choisissez MANUAL, vous prenez le contrôle du receveur pendant que le ballon est toujours dans les airs. Lorsque vous choisissez AUTO, l'ordinateur décide de la trajectoire du receveur mais vous pouvez prendre le contrôle une fois que la passe est terminée.

Passing Mode: En MODE SINGLE RECEIVER, un seul receveur peut attraper une passe. En FOUR RECEIVER MODE, jusqu'à quatre receveurs peuvent attraper la passe.

Quick Pass Mode: Lorsque vous activez cette option, les icônes de passe apparaissent automatiquement sous les receveurs. Lorsque cette option est désactivée, vous devez appuyer sur le bouton A pour afficher les icônes.

#### **SUBSTITUTIONS**

Injury Mode: Activez ou désactivez les blessures. Cette option n'est offerte qu'en mode Season.



Réorganisez vos formations de départ et vos tableaux de performances pour les jeux offensifs et défensifs.

#### POUR FAIRE UNE SUBSTITUTION :

- Sélectionnez Offense, Defense, GLOBAL OFFENSE ou GLOBAL DEFENSE et appuyez sur le bouton A. Sélectionnez une formation et appuyez sur le bouton A de nouveau.
- 2. Sélectionnez une position que vous désirez remplacer et appuyez sur le bouton A. Appuyez sur la +croix directionnelle t et placez en surbrillance un joueur à remplacer parmi la formation de départ active et appuyez sur le bouton A.
- 3. Placez en surbrillance le nouveau joueur dans la colonne Available Players et appuyez sur le bouton A. Appuyez sur le bouton L ou le bouton R pour faire défiler les noms et les positions des joueurs.
- 4. Appuyez sur la +croix directionnelle pour passer à la colonne des attributs. Les joueurs concernés sont maintenant réordonnés dans le tableau de performances.

**REMARQUE**: Lorsque vous effectuez des substitutions au niveau offensif global ou défensif global, toutes les formations sont touchées.

**INJURY REPORT** 

Affichez la liste des joueurs blessés des deux équipes d'une confrontation Season.

NFL RECORDS

Affichez la liste des records courants de la NFL.

EA SPORTS TICKER Affichez les scores de tous les matchs de la semaine (modes Season et Playoff

seulement).

CREDITS Affichez les mentions au générique de Madden NFL 2004 ou affichez le

champion du 2003 Madden Bowl.

### RÈGLES DU JEU

Changez les règles du jeu de Madden NFL 2004 selon votre style de jeu.

**REMARQUE:** Les options Location et Weather sont offertes en mode Play Now (Exhibition) seulement. L'option Injuries est offerte seulement en mode Season.

QUARTERS Réglez la durée des quarts à 3, 5, 10 ou 15 minutes.

LOCATION Sélectionnez le site du match. Vous pouvez jouer dans n'importe quel stade

de la ligue.

WEATHER Sélectionnez les conditions météorologiques pour le match : Fair, Windy,

Raining, Snowing, Night ou Variable Cette option n'est pas offerte lorsque vous

jouez dans un dôme.

REMARQUE: Les conditions météorologiques par défaut varient selon l'endroit.

ENDURANCE Activez ou désactivez l'endurance du joueur. Lorsque cette option activée, les

joueurs se fatiguent au cours du jeu.

INJURIES Si vous activez cette option, les receveurs sentiront les effets des joueurs de

ligne de 350 livres (mode Season seulement).

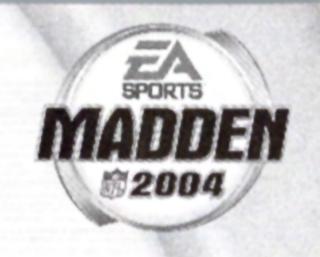
ROSTERS Choisissez entre ORIGINAL et MODIFIED pour les listes de joueurs. Les listes

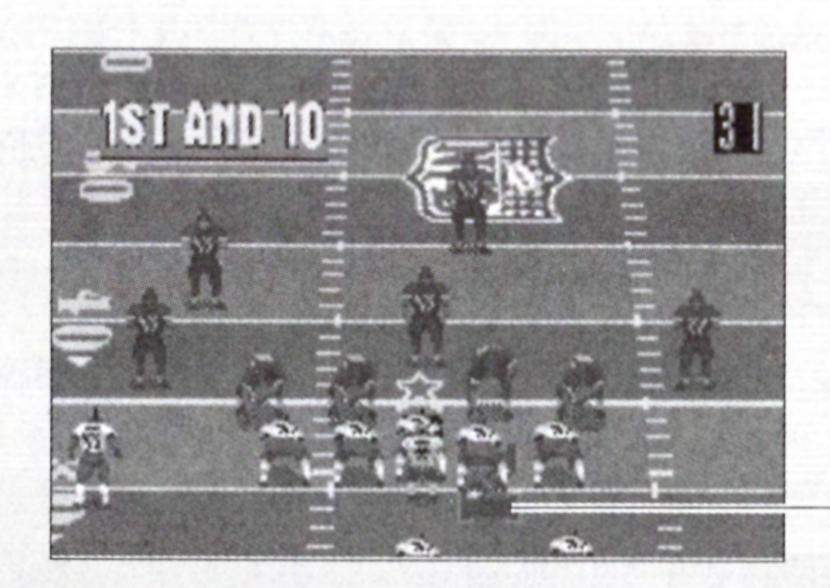
modifiées sont créées suite aux échanges et aux substitutions.

## SUR LE TERRAIN

Exécutez chaque jeu comme si c'était votre dernier.

## ÉCRAN DE JEU





Joueur contrôlé

### TIRAGE AU SORT

Avant le coup d'envoi, les capitaines d'équipe se rencontrent au milieu du terrain pour le triage au sort. Pendant que la pièce est dans les airs, l'équipe invitée choisit pile ou face (appuyez sur la +croix directionnelle \(\Limes\) pour sélectionner Pile ou Face).

Le gagnant du tirage au sort choisit de botter ou de recevoir le coup d'envoi (appuyez sur le bouton A ou B) tandis que le perdant choisit de défendre l'extrémité qui correspond à l'équipe locale ou invitée (appuyez sur le bouton A ou le bouton B). Les équipes entrent ensuite en jeu.

## COUP D'ENVOI

Pour effectuer le coup d'envoi, appuyez sur le bouton A pour activer le botteur. L'indicateur de puissance monte—plus l'indicateur monte, plus il y a de puissance. Appuyez sur la ♣croix directionnelle ⇔ pour diriger le botté. Appuyez sur le bouton A de nouveau pour arrêter l'indicateur et botter le ballon.

### BOTTÉ COURT EN JEU

Si votre équipe est entrain de perdre alors que la partie tire à sa fin, et que vous venez de marquer un but, essayez un botté court en jeu et tentez de reprendre le contrôle du ballon.

#### POUR EFFECTUER UN BOTTÉ COURT EN JEU :

- 1. Appuyez sur le bouton B (pour demander un jeu), puis sur le bouton A ou R pour exécuter la formation du botté court en jeu.
- ❖ Pour retourner à un botté normal, appuyez sur le bouton B et de nouveau sur le bouton B.
- 2. Appuyez sur le bouton A pour exécuter un botté court en jeu. Le ballon est botté à une courte distance et votre équipe peut tenter de prendre possession du ballon.

#### RETOUR DU COUP D'ENVOI

Le joueur qui effectue le retour du coup d'envoi est automatiquement positionné pour attraper le ballon. S'il attrape le ballon en plein champ, appuyez sur la +croix directionnelle û (et 🖘) pour gagner des verges. S'il attrape le ballon à l'extrémité de la zone, vous pouvez soit essayer de gagner des verges, soit demeurer à l'extrémité de la zone pour un touchback. Lors d'un touchback, la pénétration offensive commence à la ligne de 20 verges de l'équipe offensive.

### JEUX OFFENSIFS

Lorsque vos joueurs offensifs tiennent un caucus, sélectionnez une formation et un jeu offensifs. Assurez-vous de choisir un jeu et de tirer le ballon avant de subir une pénalité pour un trop long délai.



#### POUR CHOISIR UN JEU OFFENSIF:

- 1. Appuyez sur la +croix directionnelle 1 pour parcourir les différentes formations.
- Appuyez sur le bouton A, le bouton B ou le bouton R pour sélectionner une formation. Les jeux de la formation apparaissent.
- 3. Appuyez sur la +croix directionnelle 🕸 pour parcourir les différents jeux.
- 4. Appuyez sur le bouton A, le bouton B ou le bouton R pour sélectionner un jeu. Les jeux de la formation apparaissent.
- 5. Appuyez sur la +croix directionnelle 🗘 pour parcourir les différents jeux.
- Appuyez sur SELECT pour changer l'orientation du jeu.
- Appuyez sur le bouton L pour annuler le jeu et la formation.
- 6. Appuyez sur le bouton A, le bouton B ou le bouton R pour sélectionner un jeu.

#### JEUX RAPIDES

Intimidez vos adversaires en effectuant une attaque au sol. Prenez le contrôle de vos porteurs de ballon après la remise ou voyez l'ordinateur exécuter le jeu.

- ❖ Une fois que vous avez appuyé sur le bouton A pour effectuer la remise du centre au quart, l'ordinateur exécute la remise ou le botté automatiquement. Pour prendre le contrôle du porteur de ballon, appuyez sur la ♣croix directionnelle dans n'importe quelle direction. Si vous n'appuyez pas sur la ♣croix directionnelle, l'ordinateur exécute le jeu à votre place.
- Exécutez quatre manœuvres différentes en courant : appuyez sur le bouton L pour plonger, le bouton R pour sauter par-dessus un obstacle, le bouton B pour pivoter et sur le bouton A pour une accélération subite. Lorsque vous courez dans la peau du quart-arrière, appuyez sur le bouton L pour glisser ou plonger.

#### JEUX DE PASSE

Exécutez de courtes passes synchronisées ou trouvez une voie libre et tentez la course.

#### POUR EXÉCUTER UN JEU DE PASSE :

- 1. Appuyez sur le bouton A pour effectuer la remise du ballon du centre au quart.
- 2. Utilisez la +croix directionnelle pour contrôler la quart-arrière, sortant de l'enclave si nécessaire pour éviter les joueurs de ligne défensifs.
- 3. Appuyez sur le bouton A pour afficher les icônes de passe (lorsque le mode Quick Pass est désactivé).
- 4. Appuyez sur le bouton A, le bouton B, le bouton R ou le bouton L pour effectuer un passe à un receveur libre.

### CONTRÔLER LE RECEVEUR

Lorsque le ballon se trouve dans les airs, le receveur termine son parcours automatiquement. Vous pouvez prendre le contrôle du receveur déterminé en appuyant sur le bouton A et en utilisant la +croix directionnelle pour le déplacer dans n'importe quelle direction.

#### CHANGEMENT DE JEU OFFENSIF

Demandez un changement de jeu à ligne de mêlée et changez votre jeu initial. Appuyez sur le bouton **B** avant la remise du ballon du centre au quart, ensuite sur le bouton **A**, le bouton **B** ou le bouton **R** pour sélectionner votre nouveau jeu. Appuyez sur le bouton **L** pour annuler la demande de changement de jeu. Pour plus d'informations,  $\gg$  *Game Play Options*, p. 41.

#### OFFENSIVE SANS CAUCUS

S'il ne reste plus beaucoup de temps alors que vous courez vers l'extrémité du terrain, appuyez sur le bouton **A** immédiatement après un jeu et maintenez-le enfoncé pour retourner à la ligne de mêlée sans consulter le livre de jeux. L'offensive exécute le jeu précédent. Appuyez sur le bouton **B** immédiatement après un jeu et maintenez-le enfoncé pour retourner à la ligne de mêlée et exécuter un jeu pour arrêter le chrono. Après la remise du ballon du centre au quart, le quart-arrière lance immédiatement le ballon au sol.

## JEUX DÉFENSIFS

Vous avez peut-être une bon jeu offensif, mais c'est une bonne défensive qui aide l'équipe à gagner des tournois. Pour contrôler la défensive, sélectionnez vos jeux de la même façon que vous sélectionnez vos jeux offensifs. Une fois que l'offensive a choisi son jeu, vous devez choisir votre jeu défensif en 5 secondes, sinon vous exécuterez le même jeu que celui de la dernière tentative.

- ❖ À la ligne de mêlée, appuyez sur le bouton L ou sur le bouton A pour sélectionner un joueur à contrôler. Vous pouvez utiliser la ♣croix directionnelle pour repositionner le joueur avant la remise du ballon du centre au quart.
- Pour effectuer un blitz, appuyez sur le bouton R.

### CONTRÔLER LA DÉFENSIVE

Pour passer au joueur le plus près du ballon durant un jeu, appuyez sur le bouton A. Appuyez sur le bouton B ou sur le bouton L pour effectuer un tacle.

### CHANGEMENT DE JEUX DÉFENSIFS

Si vous désirez demander un changement de jeu avant que l'offensive effectue la remise du ballon du centre au quart, appuyez sur le bouton **B** puis sur le bouton **A**, le bouton **B** ou le bouton **R** pour sélectionner un jeu. Appuyez sur le bouton **L** pour annuler sans sélectionner un jeu. Pour plus d'informations,  $\gg$  *Game Play Options*, p. 41.

### MENU DE PAUSE

Appuyez sur **START** pour interrompre le jeu et afficher le menu de pause. Après avoir change des paramètres, appuyez sur **START** pour retourner au menu de pause.

RESUME GAME

Retourner sur le terrain et continuer le match courant.

Visionnez une reprise du dernier jeu. Changez la vue du terrain en appuyant sur la +croix directionnelle afin de déplacer le curseur. Appuyez sur le bouton B pour avancer d'un cadre. Appuyez sur le bouton A pour visionner la reprise.

**GAME PLAY OPTIONS** 

**CALL TIMEOUT** 

Pour rembobiner la reprise, appuyez sur le bouton L et appuyez sur le bouton R pour une avance rapide. Appuyez sur START pour retourner au menu de pause.

Réglez les options de jeu. Pour plus d'informations, > Options de jeu, p. 41.

Chaque équipe a droit à trois temps morts par demie. Un temps mort arrête le chrono et le règle à 25 secondes. Vous devez sélectionner un nouveau jeu

après un temps mort.

SUBSTITUTIONS Remplacez des joueurs de la formation. Pour plus d'informations,

> Substitutions, p. 43.

STATISTICS Affichez les statistiques du jeu, des équipes, des joueurs ainsi qu'un résumé

du pointage des deux équipes, par quart.

**INJURY REPORTS** Affichez la liste des joueurs blessés de chaque équipe de la rencontre (mode

Season seulement).

NFL RECORDS Affichez la liste des records courants de la NFL.

EA SPORTS TICKER Affichez un résumé de tous les pointages de la semaine (mode Season

seulement).

CREDITS Affichez les mentions au générique de Madden NFL 2004.

END GAME NOW Quittez la partie courante et retournez au menu Post-Game Show.

### POST-GAME SHOW

Chaque match est suivi d'options comme celles d'avant-partie et celles offertes au cours de la partie : Statistics, Injury Reports, NFL Records et Credits. Lorsque vous quittez une partie de saison, les informations de cette semaine sont enregistrées dans les livres de records.

## MODE SEASON

SPORTS MADDEN © 2004

Tentez de vous rendre au tournoi en complétant un horaire de 16 matchs ou passez directement à la période post-saison et participez à des séries à élimination simple.

**REMARQUE**: Vous pouvez seulement jouer une saison à la fois. Si vous commencez une nouvelle saison NFL alors qu'une autre saison est active, vous effacerez toutes les données de saison préalablement enregistrées.

- ❖ Pour commencer une nouvelle saison: Placez NEW NFL SEASON en surbrillance à partir du menu Season Play et appuyez sur le bouton A ou sur START. L'horaire NFL de la semaine 1 apparaît. Placez un match en surbrillance dans l'horaire (♣croix directionnelle む) et appuyez sur le bouton A. Un crochet rouge apparaît. Appuyez sur START pour passer au menu Controller Setup, au menu Pre-Game Show, puis au terrain.
- ❖ Pour commencer une nouvelle série éliminatoire : Placez NEW PLAYOFFS en surbrillance à partir du menu Play et appuyez sur le bouton A ou sur START. L'horaire Wildcard Playoffs apparaît. Placez un match de l'horaire en surbrillance (♣croix directionnelle む) et appuyez sur le bouton A. Un crochet rouge apparaît. Appuyez sur START pour passer au menu Controller Setup, au menu Pre-Game Show, puis au terrain.
- ❖ Pour régler les règlements de la saison : Placez SEASON RULES en surbrillance à partir du menu Season Play et appuyez sur le bouton A ou sur START. Pour plus d'informations, ➤ Règlements du jeu, p. 44.

REMARQUE: Si vous quittez un match des séries alors que le pointage est à égalité, l'équipe locale gagne automatiquement le match.

**REMARQUE:** Lorsque vous sélectionnez NEW PLAYOFFS, les équipes sont choisies au hasard.

### MENU SEASON PLAYN

NEW NFL SEASON Commencez une nouvelle saison NFL de 16 matchs.

NEW PLAYOFFS Commencez de nouvelles séries éliminatoires.

SEASON RULES Réglez les règlements de la saison ou des séries à venir. Pour plus

d'informations, >> Règlements du jeu, p. 44.

LEAGUE STATS Sélectionnez une ligue (AFC, NFC, NFL ou TEAM), puis sélectionnez le type de

statistiques (PASSING, RECEIVING, RUSHING, DEFENSE, KICKING, PUNTING,

KICK RETURNERS, PUNT RETURNERS) pour afficher la liste des 10 statistiques

propres à une catégorie ou à une équipe.

**LEAGUE STANDINGS** Affichez le classement d'une saison. Appuyez sur le bouton L ou sur le bouton

R pour afficher le classement par ligue, association ou par division.

CONT. SEASON/ Poursuivre la saison ou les séries courantes.

**PLAYOFFS** 

### HORAIRE NFL

Une fois que vous avez sélectionné une nouvelle saison NFL ou choisi de continuer une saison, vous passez à l'horaire NFL.

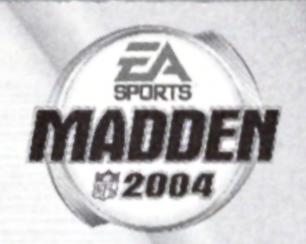
NFL SCHEDULE À partir de l'horaire NFL, vous pouvez afficher l'horaire de n'importe quelle

équipe en appuyant sur le bouton L ou sur le bouton R.

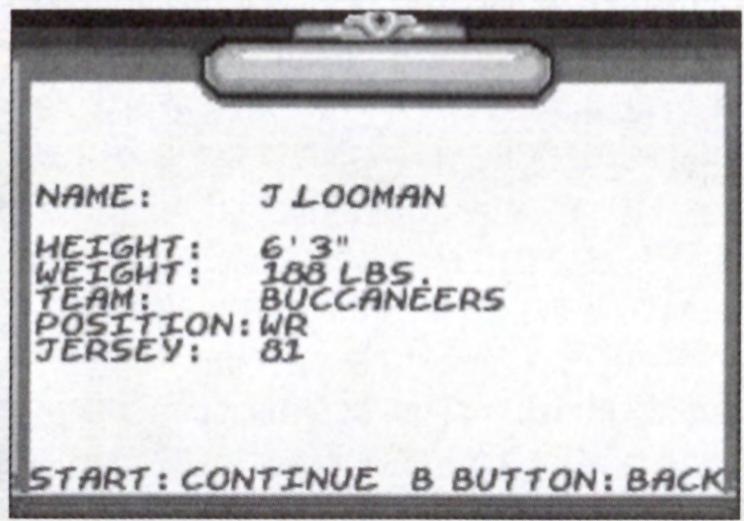
TEAM SCHEDULE Vous pouvez afficher l'horaire de n'importe quelle équipe en la plaçant en

surbrillance et en appuyant ensuite sur le bouton A.

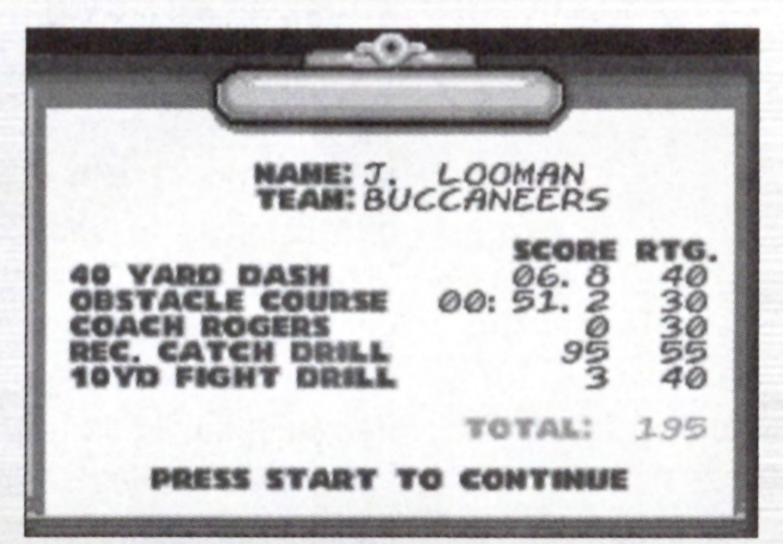
## FRONT OFFICE (BUREAU DE DIRECTION)



Toutes les décisions concernant le personnel vous appartiennent une fois que vous prenez le contrôle de votre équipe de la NFL. Débarrassez l'équipe du vétéran faible pour faire de la place pour une recrue prometteuse ou créez le joueur parfait pour remplir un rôle précis.



Attribuez six caractéristiques à votre joueur à partir du menu Create A Player.



Les habiletés des joueurs sont déterminées par leur performance au camp d'entraînement.

**CREATE A PLAYER** 

Name your player: Parcourez l'alphabet (+croix directionnelle 1), puis appuyez sur le bouton A pour sélectionner une lettre et passer à la lettre suivante. Choissez l'espace vide (avant la lettre A) pour laisser une espace dans le nom. Appuyez sur START pour continuer.

Assign player attributes: Appuyez sur la +croix directionnelle 1 pour choisir la hauteur, le poids, l'équipe, la position, le numéro, et l'origine ethnique du nouveau joueur. Appuyez sur START après avoir choisi chaque option.

**Combine Ratings:** Il est temps de montrer à vos adversaires de quel bois vous vous chauffez. Le Madden NFL Combine compte plusieurs habiletés. Pour plus d'informations, > Direction du camp d'entraînement, p. 55.

Assign player(s): Votre nouveau joueur et d'autres joueurs libres apparaissent dans la partie supérieure de l'écran, accompagnées de leurs salaires (K= milliers, M = millions). La liste de joueurs de l'équipe du nouveau joueur apparaît dans la partie inférieure de l'écran. Appuyez sur la ♣croix directionnelle ♀ pour placer en surbrillance un joueur libre, puis appuyez sur le bouton A pour le sélectionner. Répétez ceci pour sélectionner un joueur de la liste de joueurs pour un remplacement et passer à l'écran de bienvenue au nouveau joueur. Appuyez sur START pour retourner au menu Assign Player. Le total des salaires courants et des salaires possibles pour l'équipe et l'ensemble des joueurs libres varie selon la différence entre les salaires des joueurs échangés.

TRADE A PLAYER

Sélectionnez les deux équipes concernées par l'échange, puis appuyez sur le bouton **A**. Le menu Trade Players est identique au menu Assign Player. Suivez les mêmes instructions que pour l'attribution des joueurs.

**RESET ROSTERS** 

Annuler les nouvelles attributions de joueurs et les nouveaux échanges et retourner aux listes de joueurs initiales. Il y a une raison pourquoi cette option est accompagnée d'un avertissement! Appuyez sur **START** pour rétablir toutes les listes de joueurs.

#### **DELETE PLAYERS**

Supprimez des joueurs à l'aide de cette option. Seuls les joueurs créés peuvent être supprimés (les joueurs créée peuvent seulement être supprimés s'ils sont des joueurs libres et ne font partie d'aucune équipe). Appuyez sur le bouton L et sur le bouton R pour parcourir les noms de joueurs, puis appuyez sur START pour supprimer.



55

## DIRECTION DU CAMP D'ENTRAÎNEMENT

Lorsque vous créez un joueur, vous déterminez ses talents par le biais des différents programmes d'habileté du camp d'entraînement. Le bloc-notes du camp d'entraînement affiche le classement du joueur entre chaque épreuve. Des épreuves différentes sont accessibles selon la position. Les épreuves suivantes sont celles du quart-arrière.

**40-YARD DASH** 

Appuyez sur **START** pour commencer l'épreuve, puis alternez entre le bouton L et le bouton R pour sprinter. Plus vous appuyez rapidement sur les boutons, plus vous accélérez.

**OBSTACLE COURSE** 

Appuyez sur la +croix directionnelle pour diriger le joueur dans la course à obstacles tout en appuyant sur le bouton A pour accélérer. Demeurez à gauche des mannequins bleus, à droite des mannequins rouges. Si vous faites une erreur, vous recevez une pénalité de deux secondes.

**COACH ROGERS** 

L'entraîneur pointe ses bras dans une direction et vous vous déplacez dans cette direction à l'aide de la +croix directionnelle. C'est une question de réflexes.

**PASS RANGE DRILL** 

Alternez entres le boutons L et R en courant. Lorsque vous vous trouvez près de la ligne, appuyez sur le bouton A et maintenez-le enfoncé pour déterminer votre angle, puis relâchez-le pour lancer le ballon.

10-YARD FIGHT

Vous commencez à ligne de 10 verges et vous devez pénétrer l'extrémité de la zone. Vous ne pouvez courir hors des marques de mise en jeu ou derrière la ligne de 15 verges. Utilisez vos habiletés pour marquer un but. Appuyez sur le bouton L pour commencer la course.

## JEU MULTIJOUEUR

Madden NFL 2004 vous permet de jouer contre jusqu'à trois de vos amis grâce au câble Game Boy® Advance Game Link®.

- 1. Pour configurer une partie multijoueur : Branchez au moins deux appareils Game Boy® Advance par le biais d'un câble Game Link® et appuyez sur **START** pour accéder au menu principal (tous les joueurs).
- 2. À partir du menu principal, placez PLAY NOW en surbrillance et appuyez sur le bouton A ou sur START. Placez LINK PLAY en surbrillance et appuyez de nouveau sur le bouton A. Le menu Team Select apparaît (le menu Team Select n'apparaît qu'une fois que le joueur 2 3 et/ou 4 se sont joints à la partie).
- 3. Pour passer au terrain, suivez les instructions de la section Commencement d'une partie (>> p. 40).

## CONNEXION AU NINTENDO GAMECUBE<sup>MC</sup>

Connectez-vous à la version *Madden NFL 2004* pour Nintendo GameCube<sup>MC</sup> et déverrouillez des cartes Madden à l'aide d'un câble Nintendo GameCube<sup>MC</sup>-Game Boy<sup>®</sup> Advance.

REMARQUE: Vous devez posséder Madden NFL 2004 pour Nintendo GameCube<sup>MC</sup> et pour Game Boy® Advance.

- 1. Pour déverrouiller des cartes Madden : Lancez Madden NFL 2004 pour Game Boy Advance.
- 2. À partir du menu principal, sélectionnez EA EXTRAS et appuyez sur le bouton A. Ensuite, placez MADDEN CARDS en surbrillance et appuyez de nouveau sur le bouton A.
- 3. Lancez Madden NFL 2004 pour Nintendo GameCube<sup>MC</sup>. Un message apparaîtra à l'écran du Game Boy® Advance pour vous informer que vous avez déverrouillé des cartes Madden.

## GARANTIE LIMITÉE DE 90 JOURS



#### GARANTIE LIMITÉE D'ELECTRONIC ARTS

Electronic Arts garantit à l'acheteur original de ce produit que le support d'enregistrement sur lequel le(s) programme(s) est(sont) enregistré(s) ne comporte aucun défaut de matériaux ou de fabrication pour une période de 90 jours suivant la date de l'achat. Si le support d'enregistrement présente des défauts au cours des 90 jours de garantie, Electronic Arts s'engage à le réparer ou à le remplacer gratuitement sur réception du support et d'une preuve d'achat au centre de service. La présente garantie est limitée au support d'enregistrement contenant le(s) programme(s), fourni à l'origine par Electronic Arts. Cette garantie ne sera pas applicable et sera annulée si Electronic Arts juge que le défaut du produit résulte d'abus, de mauvais traitements ou de négligence.

Cette garantie limitée remplace toute autre garantie, qu'elles soient orales ou écrites, expresses ou implicites, y compris les garanties de qualité marchande et d'aptitude pour une utilisation particulière, et Electronic Arts ne tiendra compte d'aucune autre forme de représentation ou de réclamation. Si de telles garanties sont incapables d'exclusion, alors ces garanties applicables à ce produit, incluant les garanties de qualité marchande et d'aptitude pour une utilisation particulière, sont limitées à la période de 90 jours mentionnée ci-dessus. Electronic Arts ne sera responsable, en aucun cas, de tout dommage spécial, accidentel ou indirect provenant de la possession, de l'utilisation ou du fonctionnement défectueux de ce produit de Electronic Arts, y compris des bris de propriété, et jusqu'à ce qui est permis par la loi, les blessures corporelles, même si Electronic Arts a été notifié de la possibilité de tels dommages. Certains États américains n'autorisent pas de limitation quant à la durée d'une garantie implicite ni d'exclusions ou limitations concernant les dommages accidentels ou indirects. Donc, les limitations et/ou exclusions énoncées ci-dessus ne s'appliquent peut-être pas dans votre cas. Dans de tels champs d'application, la responsabilité de Electronic Arts sera limitée en vertu de la loi. Cette garantie vous accorde des droits précis. et vous rend admissible à d'autres droits, selon l'État dans lequel vous habitez.

### RETOURS À L'INTÉRIEUR DE LA PÉRIODE DE GARANTIE DE 90 JOURS

Veuillez retourner le produit accompagné d'une copie de la facture originale portant la date de l'achat ainsi que d'une brève description du problème rencontré. Veuillez inclure votre nom, adresse et numéro de téléphone et envoyer le tout à l'adresse ci-dessous afin qu'Electronic Arts puisse vous faire parvenir un nouveau support d'enregistrement. Si le produit est endommagé par un mauvais usage ou par accident, cette garantie de 90 jours est annulée et vous devez suivre les directives données concernant les retours après la période de garantie de 90 jours. Nous vous recommandons fortement d'envoyer votre produit par le biais d'une forme d'expédition retraçable. Electronic Arts n'est pas responsable des produits qui ne se trouvent pas en sa possession.

#### RETOURS APRÈS LA PÉRIODE DE GARANTIE DE 90 JOURS

Si le support d'enregistrement a été endommagé en raison d'abus, de mauvais usage ou de négligence, ou si le support d'enregistrement présente un défaut après les 90 jours suivants la date d'achat, veuillez retourner le produit accompagné d'un chèque ou d'un mandat-poste de 15,00 \$US à l'ordre d'Electronic Arts, ainsi que d'une brève description du problème rencontré. Veuillez inclure votre nom, adresse et numéro de téléphone et envoyer le tout à l'adresse ci-dessous afin qu'Electronic Arts puisse vous faire parvenir une nouveau support d'enregistrement. Nous vous recommandons fortement d'envoyer votre produit par le biais d'une forme d'expédition retraçable. Electronic Arts n'est pas responsable des produits qui ne se trouvent pas en sa possession.

#### SERVICE DES GARANTIES DE EA

Courriel et Internet : http://techsupport.ea.com

Téléphone: (650) 628-1900

#### ADRESSE POSTALE DU SERVICE DES GARANTIES DE EA

Electronic Arts Customer Warranty

P.O. Box 9025

Redwood City, CA 94063-9025

#### AVIS

Electronic Arts se réserve le droit d'apporter des améliorations au produit décrit dans ce manuel à tout moment et sans préavis. Ce manuel et le logiciel décrit dans ce manuel sont protégés par des droits d'auteur. Tous droits réservés. Aucune partie de ce manuel ni du logiciel décrit ne peut être copiée, reproduite, traduite, ni transmise par voie électronique sans le consentement préalable par écrit de Electronic Arts, P.O. Box 9025, Redwood City, California 94063-9025.

#### ASSISTANCE TECHNIQUE

Si vous avez besoin d'assistance sur ce produit, appelez-nous au (650) 628-4322 du lundi au vendredi, de 8h30 à 11h45 ou de 13h00 à 16h30, heure du Pacifique. **Prenez note que ce service n'est offert qu'en anglais.** 

#### SERVICE D'ASSISTANCE TECHNIQUE

Courriel et Internet : fr-support@ea.com (en français), http://techsupport.ea.com (an anglais)

Adresse postale: Electronic Arts Technical Support

P.O. Box 9025

Redwood City, CA 94063-9025

Si vous résidez à l'extérieur des États-Unis, veuillez vous adresser à l'un des bureaux suivants.

En Australie : Au Royaume-Uni :

Electronic Arts Pty. Ltd. Electronic Arts Ltd.

P.O. Box 432 P.O. Box 181

Southport Qld 4215, Australia Chertsey, KT16 0YL, UK

Téléphone: (0870) 2432435

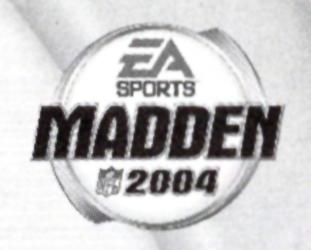
En **Australie**: Pour obtenir de l'assistance technique, téléphonez au 1 902 261 600 (0,95\$US la min.), 7 jours par semaine, de 10h00 à 20h00. Si vous avez moins de moins de 18 ans, vous devez obtenir le consentement de vos parents.

Logiciel et documentation © 2003 Electronic Arts Inc. Electronic Arts, EA SPORTS, le logo de EA SPORTS et John Madden Football sont des marques de commerce ou des marques déposées de Electronic Arts Inc. aux É.-U. et/ou autres pays. Tous droits réservés. © 2003 NFL Properties LLC. Les noms d'équipes et les logos d'équipes sont des marques de commerce des équipes indiquées. Toutes les autres marques de commerce liées à la NFL sont des marques de commerce de la Ligue Nationale de Football. Produit sous licence officielle de PLAYERS INC. Le logo de PLAYERS INC est une marque déposée de NFL players. www.nflplayers.com <a href="http://www.nflplayers.com">http://www.nflplayers.com</a> © 2003 PLAYERS INC. Riddell est une marque déposée de Ridmark Corporation.

Game Boy Advance est une marque de commerce de Nintendo.

Toutes les autres marques de commerce appartiennent à leurs propriétaires respectifs.

EA SPORTS<sup>MD</sup> est une marque de Electronic Arts<sup>MD</sup>.



PROOF OF PURCHASE PREUVE D'ACHAT MADDEN NFL 2004 1468905

ELECTRONIC ARTS INC. 209 REDWOOD SHORES PARKWAY REDWOOD CITY, CA 94065